

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, Evita dkk. 2016. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Afandi, Rifki. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar". *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*. 1(1).
- Ahmad, Rafiq, Nathalie Lahonde, and Jean-françois Omhover. 2014. "Game Methodology For Design Methods and Tools Selection". *Journal of Learning Design*. 7.
- Ali, Mohammad, dan Muhammad Asrori. 2014. *Metodologi & Aplikasi Riset Pendidikan* Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Atmoko, Sigit Widhi, Fajar Cahyadi, dan Ikha Listyarini. 2017. "Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI". *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*. 4(1)
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2016. "Deskripsi butir instrumen penilaian buku teks pelajaran SD (kelas IV, V dan VI) Komponen Kegrafikaan 2016" .
- Baiquni, Imam. 2016. "Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika". *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*. 1(2).
- Battersby, Stephen. 2011. "Clued Up The Agony and Ecstasy of Solving a Crossword Can Reflect a Surprising Amount About The Brain". *NewScientist*. 24.
- Cahyo, Agus N. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Yogyakarta: FlashBooks.
- Darmadi. 2018. *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*. Bogor: Guepedia Publisher.

———. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.

Dewi, Ni Putu Candra Prasatya. 2020. *Buku Ajar Mata Pelajaran Sekolah Dasar PKN dan Pancasila*. Badung: Nilacakra.

Dewi, Putri Kumala, dan Nia Budiana. 2018. *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Malang: Universitas Brawijaya Press.

Dewi, Tipani Liani, Dadang Kurnia, dan Regina Lichteria Panjaitan. 2017. "Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran PIPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia". *Jurnal Pena Ilmiah*. 2(1).

Diergarten, Anna Katharina. 2017. "The Impact of Media Literacy on Children's Learning from Films and Hypermedia". *Jurnal of Applied Development Psychology*. 48.

Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Buleleng. 2018. "Manfaat di Balik Permainan Ular Tangga dan Ludo". *Website Resmi Kabupaten Buleleng*. <<https://bulelengkab.go.id/detail/artikel/manfaat-di-balik-permainan-ular-tangga-dan-ludo-79>> (Diakses tanggal 17 Desember 2019).

Edriati, Sofia, Siskha Handayani, dan Nur Puspita Sari. 2017. "Pengunaan Teka-Teki Silang Sebagai Strategi Pengulangan Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMA Kelas XI IPS". *Jurnal Pelangi*. 9(2).

Fadillah, M.. 2019. *Bermainan & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenamedia Group.

Fathonah, Rani, Sugiharto, dan Suryadi Budi Utomo. 2013. "Studi Komparasi Penggunaan Media Teka-Teki Silang (TTS) Dengan Kartu pada Pembelajaran Kimia Melalui Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Zat Adiktif dan Psikotropika Kelas VIII SMPN 2 Ngadirojo". *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*. 2(3).

Gumantri, Tatang Ary dkk. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Mitra Wacana Media.

- Harpad, Bartolomius, Salmom, dan Yohanes Rombe Paran. 2019. "Penerapan Algoritma Shuffle Random Pada Game Edukasi Tebak Lagu Daerah Kalimantan". *Sebatik*. 23(2).
- Hasnida. 2015. *Media Pembelajaran Kreatif Mendukung Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: PT.Luxima Metro Media.
- Ibam, E.O., T.A. Adekunle, and O.C. Agbonifo. 2018. "A Moral Education Learning System based on the Snakes and Ladders Game". *EAI Endorsed Transactions on e-Learning*. 5(17).
- Ibda, Hamidullah. 2017. *Media Pembelajaran Berbasis Wayang: Konsep dan Aplikasi*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Januari, Sukma Trian, dan Suprayitno. 2014. "Penggunaan Media Games Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar". *JPGSD*. 1(3).
- Khairunnisa, Irbah, dan Lucky Rachmawati. 2017. "Pengembangan Permainan Crossword Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Siswa Pada Materi Perdagangan Internasional Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Wongsorejo". *Junal Pendidikan Ekonomi*. 5(3).
- Khuluq, Akhmalul. 2016. *Alat Musik Tradisional Nusantara*. Surabaya: JPBOOKS.
- Kurnia, Rita, dan Guslinda. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Media Publishing.
- Kurniasih, Ria. 2014. "Media Ular Tangga Jejak Petualang Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini". *Cakrawala Dini*. 5(2).
- Luddin, Abu Bakar M.. 2010. *Dasar-Dasar Konseling: Tinjauan Teori dan Praktik*. Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- Machmudah, Umi, dan Abdul Wahab. 2016. *Active Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Maliki Malang Press.
- Mujib, Fathul, dan Nilur Rahmawati. 2011. *Metode Permainan-Permainan Edukasi dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.

Nachiappan, Suppiah, Nurain Abd. Rahman, Harikrishnan Andi, and Fatimah Mohd Zulkafaly. 2014. "Snake and Ladder Games in Cognition Development on Students". *Review of Arts and Humanities*. 3(2).

Nisak, Raisatun. 2011. *50 Game Kreatif Untuk Aktivitas Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Diva Press.

O.D., Omodara, and Adu E.I.. 2014. "Relevance of Educational Media and Multimedia Technology for Effective Service Delivery in Teaching and Learning Processes". *IOSR Journal of Research & Method in Education*. 4(2).

Bupati Kebumen. 2017. *Peraturan Bupati Kebumen Nomor 35 Tahun 2017 tentang Pakaian Adat Khas Kabupaten Kebumen*.

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*

———. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*.

———. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*.

Prayoga, Erdiansyah Gigih, dan Anisa. 2019. "Pendekatan Arsitektur Tradisional Pada Bangunan Pendidikan Berkonsep Modern 'Karol Wojtyla ' Universitas Katolik Atma Jaya". *Jurnal Arsitektur PURWARUPA*. 3(3).

Putri, Petronela. 2017. "Vaikuntapali, Versi Awal Permainan Ular Tangga". *Bobo.id*. <<https://bobo.grid.id/read/08676368/vaikuntapali-versi-awal-permainan-ular-tangga>> (Diakses tanggal 17 Desember 2019).

Rahmah, Linda Agustina, dan Retno Mustika Dewi. 2016. "Penerapan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Pada Kompetensi Dasar Konsep dan Pengelolaan Koperasi Kelas X IIS 2 Di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik". *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*. 4(3).



- Rahmawati, Isna. 2017. "Pengintegrasian Nilai-Nilai Dalam Pembelajaran IPS". *Magistra*. 100.
- Raines, Deborah. 2007. "A Fun Way to Learn Terminology The Crossword Puzzle". *Nursing for Women's Health*. 11(1).
- Restian, Arina. 2017. *Pembelajaran Seni Tari di Indonesia dan Mancanegara*. Malang: UMMPress.
- Rifa, Iva. 2012. *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Jakarta: FlashBooks.
- Rusdi, M. 2018. *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Russo, James. and Sarah Hokpins. 2017. "Get Your Game On! Snakes and Ladders Revisited". *Prime Number*. 32.
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Setiawati, Eka, Desri, dan Elih Solihatulmilah. 2019. "Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak". *Jurnal Petik*. 5(1).
- Shitiq, Hairul Aysa Abdul Halim, and Rohana Mahmud. 2010. "Using an Edutainment Approach of a Snake and Ladder game for teaching Jawi Script". *2010 International Conference on Education and Management Technology ( ICEMT 2010 )*.
- Siska, Yulia. 2016. *Konsep Dasar IPS untuk SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- . 2016. *Pembelajaran IPS di SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Smaldino, Sharon E., Deborah L. Lowther, dan James D. Russell. 2011. *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana.
- Sudaryono. 2017. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudiarta, Nyoman. 2020. *TekaTeki Silang Ilmu Pengetahuan Alam: Buku Penunjang untuk Guru SD/MI* (Jembarana: Surya Dewata (SD).

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

———. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Suherman, Erman dkk. 2004. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Sumantri, Mohammad Syarif. 2016. *Model Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru, dan Calon Pendidik*. Jember: Pustaka Abadi.

Supriyatun. 2018. "Pembelajaran Menulis Teks Eksemplum Menggunakan Metode Student Teams Achievement Divisions (STAD) Pada Siswa Kelas IX MTS Negeri 5 Karanganyar Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019". *Jurnal Pendidikan Konvergensi*. 3.

Surahman, Edy, dan Mukminan. 2017. "Peran Guru IPS sebagai Pendidik dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial Dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP". *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*. 4(1),

Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group.

Sutardi, Tedi. 2007. *Antrologi: Mengungkap Keragaman Budaya untuk SMA/MA Kelas XI Program Bahasa*. Bandung: PT Setia Purna Inves.

Sutrisno, Mudji, dan Hendar Putranto. 2005. *Teori-Teori Kebudayaan*. Jakarta: Kanisius.

Thobroni, M, dan Fairuzul Mumtaz. 2011. *Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain dan Permainan*. Yogyakarta: Katahati.

Tim Ditjenbud. 2000. *Strategi Pembinaan dan Pengembangan Kebudayaan Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan.

Triwahyuni, Evi. 2012. "Penggunaan Media Ular Tangga Sebagai media

Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil belajar Siswa Kelas V di SDN Sumberpucung 07 Kabupaten Malang".  
<<http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=54043>> (Diakses tanggal 17 Agustus 2020).

Ucus, Sukran. 2015. "Elementary School Teachers' Views on Game-based Learning as a Teaching Method". *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. 186.

Wahidmurni. 2017. *Metodologi Pembelajaran IPS: Pengembangan Standar Proses Pembelajaran IPS di Sekolah/Madrasah*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Wangenheim, Christine Grese von, Rafael Savi, and Adriano Ferreti Borgatto. 2012. "Deliver! - An Educational Game For Teaching Earned Value Management in Computing Courses". *Information and Software Technology*. 54.

Warburton, Jeff, and Clare Madge. 2007. "The Snakes and Ladders Of Research: Using A Board Game To Teach The Pitfalls of Undergraduate Research Design". *Journal of Geography in Higher Education*. 8(2).

Wijiastuti, Retno. 2013. "Keefektifan Strategi Crossword Puzzle Pada Hasil Belajar IPS". *Journal of Elementary Education*. 2.

Wulansari, Mutiara, and Nur Azizah. 2018. "The Effectivity of Snakes and Ladders Game Media To Improve English Vocabulary of Children". *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 249.

Yulianthi. 2015. *Ilmu Sosial Budaya Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.

Zaini, Hisyam dkk. 2007. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD.

Zainiyati, Husniyatus Salamah. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis ICT: Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Zulfiati, Heri Maria, dan Chairiyah. 2014. *Bahan Ajar Pendidikan IPS SD*. Yogyakarta.